Programmation du Golo

Ce document aura 2 parties :
Mode d'emploi des versions successives du logiciel, et emplacement du .hex pour recharger le Golo

Cours pour apprendre à programmer avec les macros en français ou directement en assembleur CALM

Exemples de programmes, aussi en Basic et C fournis par des utilisateurs.

La documentation de montage se trouve sous www.bricobot.ch/kits/GoloKit.pdf

Mode d'emploi de la version Golo-01 – version naive provisoire

A l'enclenchement il faut presser l'une des 4 touches pour choisir le programme à exécuter.
Aucune touche : les LEDs s'allument dans l'ordre.
Poussoir gauche : Jeu Presse Avant Lui (PAL)
Poussoir gauche milieu : Jeu Presse Et Relâche Avant Lui (PERAL)
Poussoir droite milieu : idem, avec indication du gagnant sur les LEDs vertes
Dans les 3 cas, la partie commence quand la LED jaune s'éteint (? c'est peut-être mieux quand elle s'allume, à tester)
Poussoir droite : quelques notes minables. Les fréquences sont à peu près correctes, mais les variations d'intensité dues à la mauvaise linéarité du haut-parleur sont gênantes.

Les logiciels existant sont à dispositions. Demander à info@didel.com
Des intéressés vont programmer en C et en Basic. A suivre !

L'idée du Golo vient du site http://thumbstadium.com/ qui propose 4 jeux.
Le jeu Simon est documenté sous http://en.wikipedia.org/wiki/Simon_%28game%29
Simulateur sous http://www.freegames.ws/games/kidsgames/simon/simon.htm

jdn 100202